

PENGEMBANGAN MEDIA RULERUN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PANCASILA

Romal¹, Candra Cuga², Reska Putri Ismail³, Muhammad Sarlin⁴, Aina Nurdyanti⁵
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo
e-mail: romal.mallz16@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Rulerun* yang layak, praktis, efektif serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila SDN 4 Kwandang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian (*research and development*) dengan model penelitian pengembangan ADDIE yang mencakup tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Kelayakan media *Rulerun* dinilai melalui hasil validasi para ahli media, materi dan pengguna media *Rulerun* yang memperoleh skor rata-rata 94,3%. Sehingga dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Dalam uji kepraktisan media *Rulerun*, peneliti menggunakan instrumen observasi guru dan memperoleh total skor 38 dari skor 40 maksimum, dengan rata-rata mencapai 95% dan dikategorikan "sangat praktis". Keefektifan media *Rulerun* diukur melalui pemberian pre-test dan post-test kepada siswa kelas IV. Hasil rata-rata pre-test adalah 55,64% meningkat menjadi pada post-test 92,00% dengan selisih peningkatan sebesar 36,36%. Perhitungan N-Gain menunjukkan skor sebesar 0,84 dengan kategori "Tinggi", serta tafsiran keefektifan memperoleh skor 83,86 yang termasuk kategori efektif. Dari hasil rekapitulasi tersebut maka dapat dinyatakan bahwa media *Rulerun* layak, praktis, efektif, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Riset ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan penggunaan media *Rulerun* sebagai media konkret berbasis permainan yang diintegrasikan ke dalam kurikulum dapat memberikan dampak yang lebih optimal terhadap pembelajaran.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Pengembangan Media, Rulerun*

ABSTRACT

This study aims to develop *Rulerun* learning media that are feasible, practical, effective, and capable of improving students' learning outcomes in Pancasila Education at SDN 4 Kwandang. The study employed a research and development (R&D) approach, utilizing the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The feasibility of the *Rulerun* media was assessed through validation by media experts, material experts, and user evaluations, yielding an average score of 94.3%, indicating that it is highly feasible for classroom use. The practicality of the *Rulerun* media was measured using teacher observation instruments, resulting in a total score of 38 out of a maximum of 40, with an average of 95%, categorized as "very practical." The effectiveness of the media was evaluated through pre-test and post-test assessments administered to fourth-grade students. The average pre-test score was 55.64%, which increased to 92.00% on the post-test, showing an improvement of 36.36%. The N-Gain calculation shows a score of 0.84 in the "High" category, and the effectiveness interpretation gets a score of 83.86 which is included in the effective category. From the results of this recapitulation, it can be stated that *Rulerun* media is feasible, practical, effective, and can improve student learning outcomes. This research proves that learning using *Rulerun* media as a concrete, game-based media that is integrated into the curriculum can have a more optimal impact on learning.

Keywords: *Learning Outcomes, Media Development, Rulerun*

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila adalah salah satu mata pelajaran pada pendidikan formal yang sangat penting guna sebagai bekal bagi peserta didik untuk menjadi pribadi yang lebih baik di lingkungan masyarakat. Pendidikan Pancasila merupakan upaya untuk mempersiapkan peserta didik dengan berbagai macam pengetahuan serta keterampilan dasar yang berkaitan dengan hubungan masyarakat dengan negara dan juga pendidikan dasar bela negara. Termasuk di dalamnya pembentukan watak atau karakter, karena pendidikan Pancasila mencakup nilai-nilai yang khas dari masyarakat sekitar sehingga peserta didik dapat tumbuh sebagai manusia yang berkualitas dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Piriana et al., 2022). Pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan hal yang penting yang harus dimulai ketika anak memasuki usia sekolah dasar. Pada usia ini, anak-anak sangat membutuhkan pengetahuan baru dan merupakan waktu yang tepat untuk menanamkan konsep dasar mengenai wawasan kebangsaan serta perilaku yang demokratis secara baik dan terarah (Riska, 2018).

Namun pada kenyataannya, Pendidikan Pancasila masih sering dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan bagi peserta didik. Proses pembelajaran yang umumnya dibawakan oleh guru masih berlangsung satu arah tanpa adanya keterlibatan aktif siswa, serta minim penggunaan media pembelajaran yang menarik. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila sering kali dipandang hanya berfokus pada hafalan sila-sila Pancasila dan aturan yang kaku. Akibatnya, pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik sehingga rasa ingin tahu serta ketertarikan peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran ini menjadi rendah (Sakban & Wahyudin, 2019).

Hasil observasi dan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada bulan Agustus sampai Desember saat mengikuti program PMS (Program Mengajar Sekolah) di SDN 4 Kwandang menunjukkan kondisi serupa. Ditemukan bahwa banyak siswa kelas IV masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Pancasila, khususnya pada aspek aturan-aturan di lingkungan sekitar. Dalam proses pembelajaran, siswa cenderung lebih banyak bermain dengan teman sebangkunya daripada memperhatikan penjelasan guru. Berdasarkan wawancara dengan wali kelas, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku paket sebagai satu-satunya media. Kondisi ini menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa serta menurunnya motivasi belajar, karena siswa merasa tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang monoton dapat membuat siswa menjadi pasif. Pemilihan media yang tepat menjadi fondasi penting dalam menciptakan proses belajar yang efektif. Semakin menarik media yang digunakan, maka semakin besar peluang siswa untuk memahami materi dengan optimal. Dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif, guru perlu berinovasi dalam menciptakan media belajar yang tidak hanya efisien dan menyenangkan, tetapi juga mampu membuat siswa aktif dan berpikir kritis. Salah satu pendekatan yang terbukti efektif adalah menggabungkan unsur permainan dalam pembelajaran. Elis et al. (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan yang menantang dapat meningkatkan ketertarikan siswa karena sifatnya yang membuat mereka ingin terus mencoba, terutama jika permainan tersebut memiliki nilai edukatif yang kuat.

Salah satu bentuk media yang dapat mengintegrasikan materi pembelajaran dengan aktivitas bermain adalah permainan papan (*board game*). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Misalnya, penelitian oleh Aisah (2024) menunjukkan bahwa pengembangan *board game* dapat meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian lain

oleh Harlina dan Fajar (2022) membuktikan bahwa penerapan *board game* dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Selain itu, studi oleh Najwa, Dewi, dan Lestari (2022) mengenai pengembangan media komik digital pada pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan juga menegaskan pentingnya inovasi media interaktif dalam menumbuhkan minat serta pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan kompleksitas masalah dan keterbatasan pada penelitian sebelumnya, peneliti berupaya mendesain media pembelajaran alternatif yang diharapkan mampu menjawab permasalahan tersebut, yaitu media *Rulerun*. Media ini dikembangkan dengan mengintegrasikan konsep permainan *board game* dan materi pembelajaran agar proses belajar lebih menyenangkan dan efisien. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media Rulerun untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi “Aturan di Lingkungan Sekitar” pada siswa kelas IV SD. Diharapkan media ini tidak hanya membantu guru dalam proses pembelajaran, tetapi juga memberikan dampak positif bagi siswa, khususnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Pendekatan ini berorientasi pada penciptaan serta validasi produk baru maupun penyempurnaan produk yang telah ada (Amir Hamzah, 2019). Model pengembangan yang diterapkan ialah model ADDIE yang mencakup lima tahap sistematis, yaitu analisis kebutuhan (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), penerapan (implementation), dan evaluasi (evaluation). Penelitian dilaksanakan di SDN 4 Kwandang dengan subjek penelitian siswa kelas IV sebanyak 14 orang, melibatkan pula ahli media, ahli materi, dan ahli pengguna. Teknik pengumpulan data terdiri atas observasi, wawancara, angket, serta dokumentasi. Fokus analisis data diarahkan pada uji kualitas produk melalui tiga tahapan validasi, yaitu validasi kelayakan oleh pakar, validasi kepraktisan oleh pengguna, dan validasi keefektifan di lapangan. Sebelum uji efektivitas dilakukan, instrumen tes melalui proses uji validitas dan reliabilitas terhadap siswa kelas V, dengan pertimbangan bahwa mereka telah memahami materi yang sesuai, sehingga hasil pengujian instrumen dapat lebih mencerminkan ketepatan alat ukur.

Selanjutnya, data hasil validasi kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan mengonversi skor penilaian ke dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan produk. Kriteria penilaian kelayakan mengacu pada kategori yang diadaptasi dari Khalifah dan Ekyati (2023), di mana produk dinyatakan *sangat layak* jika memperoleh skor 80–100%, *layak* 60–79%, *cukup layak* 40–59%, dan *kurang layak* 0–39%. Sementara itu, tingkat kepraktisan diinterpretasikan berdasarkan pedoman dari Nurjannah et al. (2021) dengan rentang kategori serupa. Untuk menilai keefektifan media yang dikembangkan, digunakan analisis *N-gain score* guna mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Interpretasi hasil *N-gain* mengacu pada kriteria dari Wahab et al. (2020), dengan kategori tinggi ($g > 0,7$), sedang ($0,3 < g < 0,7$), dan rendah ($g < 0,3$). Nilai tersebut kemudian ditafsirkan lebih lanjut untuk menentukan efektivitas produk dengan empat tingkat: tidak efektif (<40%), kurang efektif (40–55%), cukup efektif (56–75%), dan efektif (>76%).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian *research and development* atau penelitian pengembangan. Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah media *Rulerun* untuk materi aturan-aturan di lingkungan sekitar. Media *Rulerun* adalah media yang mengabungkan konsep permainan papan (*board game*) dan materi pembelajaran. Sasaran utama pengguna media *Rulerun* ini adalah siswa kelas IV SDN 4 Kwandang. Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh belum adanya pemanfaatan media yang interaktif selama proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri atas 5 tahap yaitu: (1) analisis (*Analysis*); (2) desain (*Design*); (3) pengembangan (*Development*); (4) implementasi (*Implementation*); dan (5) evaluasi (*Evaluation*).

Analysis

Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis awal untuk mengetahui permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran kelas IV SDN 4 Kwandang pada bulan Agustus sampai dengan bulan Desember 2024 ketika mengikuti program PMS (Program Mengajar Sekolah). Berdasarkan temuan peneliti, didapati bahwa banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya dalam memahami materi aturan-aturan yang ada dilingkungan sekitar. Sesuai hasil wawancara dengan guru wali kelas diketahui bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran hanya mengacu pada buku paket saja tanpa ada penggunaan media pembelajaran lainnya. Kurangnya penggunaan media oleh guru menimbulkan rasa bosan dan kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang optimal. Alternatif solusi yang dipilih peneliti dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mencoba mengembangkan sebuah media konkret. Hal ini diperkuat dengan pendapat H. M. Sari, (2022) bahwa diperlukan suatu media yang tepat dalam proses pembelajarannya sehingga peserta didik tidak merasa enggan, bosan dan memiliki tingkat pemahaman yang lebih tinggi. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata.

Konsep media yang dikembangkan peneliti mengambil konsep *board game* dengan mengintegrasikan materi pembelajaran ke dalamnya. Media dengan konsep permainan seperti halnya *board game* mampu meningkatkan motivasi dan keinginan belajar siswa sehingga materi pembelajaran dapat diserap dengan baik oleh siswa. Sejalan dengan pendapat Setiawan et al., (2019) bahwa siswa dapat mempelajari sesuatu dengan baik jika siswa dalam kondisi senang, sehingga hal ini menjadikan *board game* sebagai pilihan media pembelajaran yang tepat. Media konkret adaptasi dari konsep *board game* yang dikembangkan peneliti ini selanjutnya diberi nama media *Rulerun*. Selain itu Amalia A. Salsabilla et al., (2025) juga berpendapat bahwa salah satu media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif, menyenangkan, dan bermakna adalah media pembelajaran permainan atau *board game*. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, serta pengambilan keputusan yang menggugah pemikiran kritis dan nilai-nilai kebersamaan.

Design

Tahap desain dalam penelitian ini dimulai dengan menyesuaikan materi yang akan diintegrasikan ke dalam media *Rulerun* dengan capaian dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Selanjutnya peneliti mencoba merancang desain awal media *Rulerun*. Media *Rulerun* ini dirancang bagi kelas IV untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa, dengan mengintegrasikan Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

materi tentang aturan-aturan dilingkungan sekitar. Papan permainan media *Rulerun* terbuat dari bahan *hard cover* yang dapat dilipat sehingga memudahkan penggunanya untuk menyimpan papan tersebut. Media ini juga dilengkapi dengan kartu permainan yang tidak hanya menyajikan pengetahuan mengenai materi tetapi juga tantangan dan juga pertanyaan yang menarik dan interaktif sehingga siswa menjadi lebih antusias dalam menggunakan media *Rulerun*.

Media *Rulerun* memiliki perbedaan dan keunikan tersendiri dibandingkan dengan media lain yaitu, media ini dapat digunakan berulang kali, media ini juga praktis, dan efektif untuk digunakan. Meskipun media ini mengadopsi konsep permainan (*papan board game*) pada umumnya seperti ular tangga dan monopoli. Keunikan media *Rulerun* lainnya meliputi, desain papan permainan, konsep permainan yang disajikan seru dan mengasikkan, serta media *Rulerun* memiliki kartu permainan yang menyajikan tantangan-tantangan yang interaktif seputar materi. Selain itu media *Rulerun* memiliki pion yang didesain khusus dengan karakter anak yang sedang berlari menjadi simbol alur permainan dimana setiap pemain melakukan persaingan untuk mencapai finish terlebih dahulu.

Development

Pada tahap pengembangan, peneliti mulai merealisasikan rancangan media yang sebelumnya telah didesain menjadi sebuah produk nyata. Setelah media *Rulerun* sudah dalam bentuk jadi peneliti selanjutnya melakukan validasi awal media dan materi. Validasi-validasi tersebut dilakukan untuk mengukur tingkat kelayakan media *Rulerun* sebelum digunakan dalam pembelajaran. Selain itu menurut Suryanda et al., (2019) pengujian yang dilakukan oleh para ahli dimaksudkan untuk memperoleh saran terhadap perbaikan produk yang telah dikembangkan.

Validasi awal media memperoleh nilai kelayakan sebesar 70% dengan kategori “layak”. Adapun dari validasi media tersebut saran dari validator berupa penambahan buku panduan penggunaan media, penyederhanaan desain papan permainan serta penggunaan warna background yang kontras. Setelah melakukan perbaikan, validasi kedua untuk media dilakukan. Dari validasi tersebut diperoleh nilai total nilai 35 dari skor maksimum 40, yang dipresentasikan menjadi 87,5%, sehingga masuk dalam kriteria “sangat layak” berdasarkan kriteria kelayakan menurut Kholifah & Ekyati (2023).

Selain itu pada validasi awal materi memperoleh nilai 80% dengan kategori “sangat layak”. Adapun dari hasil validasi awal materi saran dari validator berupa penyederhanaan buku panduan dan kartu pertanyaan diertai dengan jawaban. Setelah perbaikan dilakukan sesuai dengan saran dari validator, validasi akhir materi memperoleh nilai 97,5% dengan kategori “sangat layak”. Peneliti juga melakukan validasi pengguna media yang memperoleh nilai 97,9% sehingga masuk dalam kategori sangat layak. Hasil rekapitulasi dari validasi akhir uji kelayakan tersebut diperoleh total nilai sebesar 93,8%, yang jika dilihat dari kriteria kelayakan menurut Kholifah & Ekyati (2023) dapat dikategorikan sangat layak.

Tabel 1. Rekapitulasi akhir uji validasi kelayakan

Nama validator	Jenis validasi kelayakan	Presentase kelayakan	Keterangan
Ade Mahniar, S.Pd, M.Pd	Validasi kelayakan media	87,5%	Sangat Layak
Reska Putri Ismail, S.Pd, M.Pd	Validasi kelayakan materi	97%	Sangat layak
Iwin Puluhulawa, S.Pd, M.Pd	Validasi kelayakan pengguna	97%	Sangat layak
Rata-rata		93,8%	Sangat layak

Berdasarkan Tabel 1 di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi media, materi, dan pengguna menunjukkan rata-rata persentase sebesar 93,8% dengan kategori “Sangat Layak”. Artinya, media *Rulerun* telah memenuhi kriteria kelayakan yang ditetapkan dan siap untuk diuji coba pada tahap implementasi. Proses validasi ini membuktikan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan standar kelayakan pembelajaran baik dari segi tampilan, isi materi, maupun kemudahan penggunaannya.

Implementation

Tahap selanjutnya setelah media telah melalui kelayakan media, dan materi oleh para validator, media kemudian diterapkan pada subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SDN 4 Kwandang. Uji coba terbatas dilakukan dengan tujuan mengumpulkan umpan balik serta mengetahui apakah media tersebut mudah dipahami oleh guru dan siswa dalam pengimplementasiannya, kemudian peneliti melakukan teknik observasi non partisipan untuk mengamati bagaimana siswa berinteraksi langsung dengan media serta tingkat kepraktisan media *Rulerun*. Adapun hasil dari observasi ini diperoleh nilai 95% yang masuk dalam kriteria sangat praktis sesuai dengan tabel kriteria kepraktisan menurut Nurjannah dkk (2021). Dari hasil observasi tersebut diketahui peserta didik tampak antusias, senang, tidak kesulitan dalam menggunakan media, dan terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan penggunaan media *Rulerun*. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rizki et al., (2024) bahwa siswa sangat senang belajar dengan monopoli *board game* dan aktif mengikuti pelajaran di kelas.

Evaluation

Langkah terakhir pada metode penelitian ADDIE adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk menilai sejauh mana tujuan pengembangan telah tercapai serta untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran yang ingin dicapai telah terpenuhi. Sebelum membagikan soal pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa, peneliti melakukan uji prasyarat instrumen test. Uji prasyarat instrumen test meliputi uji validitas butir soal, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda butir soal yang terdiri atas 20 butir soal kepada siswa berjumlah 15 orang. Hasil validitas soal menunjukkan dari 20 butir soal dengan r_{tabel} . 0.4409 dan taraf signifikansi 0,05 diperoleh 14 soal valid dan 6 soal invalid.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Validitas Butir soal

Kriteria	r_{tabel} .	Nomor soal	Jumlah	Persentase
Valid	0.4409	1,2,3,4,5,7,8,9,10,11,14,16,17,18	14	70%
Tidak Valid		6,12,13,15,19,20	6	30%

Berdasarkan Tabel 2, dapat dilihat bahwa dari total 20 butir soal yang diuji, terdapat 14 butir soal (70%) yang dinyatakan valid dan 6 butir soal (30%) tidak valid karena nilai korelasi itemnya berada di bawah batas ketetapan $r_{tabel} = 0,4409$. Soal-soal yang valid tersebut dianggap mampu mengukur aspek kemampuan yang diharapkan sesuai indikator pembelajaran, sedangkan soal yang tidak valid dieliminasi dan tidak digunakan pada tahap pengujian selanjutnya. Dengan demikian, 14 butir soal yang valid digunakan dalam pelaksanaan pre-test dan post-test untuk mengukur efektivitas penggunaan media *Rulerun* terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Jenis Uji	Koefisien Reliabilitas (r_{11})	Kriteria	Keterangan
Reliabilitas Soal Tes	0,88	Sangat Tinggi	Reliabel

Berdasarkan Tabel 3 Uji reliabilitas menunjukkan hasil 0.88 yang masuk dalam kriteria reliabel. Tingkat kesukaran soal diperoleh 9 soal masuk dalam kriteria soal dengan tingkat kesukaran sedang, dan 11 soal dengan tingkat kesukaran mudah. Sedangkan pada daya pembeda soal diperoleh 3 soal dengan kriteria sangat buruk, 4 soal dengan kriteria buruk, 5 soal dengan kriteria cukup baik, dan 8 soal dengan kriteria baik.

Soal-soal yang valid kemudian digunakan dalam pre-test dan post-test. Uji pre dan post test kepada siswa untuk mengukur keefektifan penggunaan media *Rulerun* serta untuk melihat apakah terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa setelah diterapkannya media *Rulerun* dalam pembelajaran. Pre-test dan post-test yang diberikan masing-masing berjumlah 14 butir soal. Rata-rata *pre-test* siswa adalah 55,64 yang menunjukkan kemampuan awal siswa sebelum diterapkannya media. Setelah penerapan media rata-rata *post-test* mencapai 92,00. Selisih antara pre-test dan post-test yang dilakukan sebesar 36,36 yang mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar oleh siswa. Selain itu dari data yang diperoleh peneliti, perhitungan *N-Gain Score* menunjukkan hasil 0,84 yang tergolong dalam kategori "Tinggi" dilihat dari tabel kriteria N-gain Skor menurut Wahab et al, (2020). Selain itu berdasarkan tingkat tafsiran keefektifan, media *Rulerun* tergolong sebagai media yang efektif dengan skor tafsiran efektif *N-Gain Score* mencapai 83,86. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *Rulerun* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dan dinyatakan efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan menghasilkan media *Rulerun* sebagai solusi atas permasalahan kurangnya penggunaan media, rendahnya minat belajar, dan kesulitan siswa kelas IV SDN 4 Kwandang dalam memahami materi aturan di lingkungan sekitar. Media *Rulerun* dikembangkan menggunakan lima tahap model pengembangan *ADDIE* dan dirancang dengan lima komponen utama: papan permainan, kartu, pion & dadu, buku panduan, dan kotak penyimpanan. Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa media *Rulerun* telah memenuhi kriteria. Media dinyatakan sangat layak berdasarkan rekapitulasi skor rata-rata validasi para ahli sebesar 93,8%. Selain itu, media ini tergolong sangat praktis untuk digunakan, ditunjukkan oleh hasil observasi kepraktisan dengan skor rata-rata 95%. Dari sisi keefektifan, media terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa, dengan perolehan *N-Gain Score* mencapai 0,84 dengan kategori "tinggi". Secara keseluruhan, tingkat efektivitas media ini mencapai 83,86%. Dengan demikian, media *Rulerun* merupakan produk yang teruji sangat layak, sangat praktis, dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di kelas IV, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengembangan media dapat menjadi referensi utama bagi guru kelas IV untuk diimplementasikan secara rutin guna meningkatkan kualitas interaksi, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Media *Rulerun* menjadi bukti konkret bahwa pembelajaran yang berbasis permainan dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum yang ada untuk memperoleh capaian belajar yang optimal dan proses belajar yang menyenangkan. Selain

itu, model permainan *Rulerun* dapat menjadi acuan untuk inovasi media pada materi pelajaran lain, sekaligus landasan bagi penelitian media pembelajaran di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, R. N., & Armariena, D. N. (2024). Pengembangan board game untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 14(2), 156–162. <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v14i2.16032>
- Hamzah, A. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan: Research & development*. Literasi Nusantara.
- Handayani, R. D., & Yanti, Y. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe think pair share terhadap hasil belajar PKn siswa di kelas IV MI Terpadu Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 107–123. <https://doi.org/10.24042/terampil.v4i2.2220>
- Harlina, H. N., & Fajar, M. (2022, May). Penerapan media board game dalam pembelajaran terintegratif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIM Singai* (Vol. 1, pp. 77–84). <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v1i0.833>
- Kholifah, S. E. N., & Ekayati, I. A. S. (2023). Analisis data validasi ahli media terhadap media interaktif tangga pop up untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal gerakan salat. *Golden Childhood Education Journal (GCEJ)*, 4(2), 37–42. <https://doi.org/10.55719/gcej.v4i2.927>
- Lestari, S. W., Subhan, M., & Pratama, D. (2021). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) IPA berbasis model problem based learning (PBL) di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(2), 162–172. <https://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha/article/view/284>
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Feibriandi, R. (2021). Pengembangan media board games berbasis permainan tradisional egrang batok untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Najwa, A., Dewi, R. S., & Lestari, R. Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di SMA Negeri 3 Kota Serang. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1637-1646. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3034657&val=20674&title=Pengembangan%20Media%20Pembelajaran%20Komik%20Digital%20Pada%20Pelajaran%20Pendidikan%20Pancasila%20Dan%20Kewarganegaraan%20Di%20SMA%20Negeri%203%20Kota%20Serang>
- Nurjannah, E., Ayub, S., Doyan, A., & Sahidu, H. (2021). Pengembangan perangkat pembelajaran model inkuiiri terbimbing berbantu media PhET untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan keterampilan generik sains fisika peserta didik. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 2(1). <https://doi.org/10.29303/goescienceedu.v2i1.127>
- Sakban, A., & Wahyudin, W. (2020). Penerapan model cooperative learning tipe numbered head together (NHT) terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan sekolah menengah pertama. *Civicus: Pendidikan–Penelitian–Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 18–24. <https://doi.org/10.31764/civicus.v0i0.924>
- Salsabilla, A. A., Psupitasari, A. D., & Khasanah, M. (2025). Pengembangan media board game Eduassocia pada kemampuan nilai-nilai Pancasila sila ke-3 siswa sekolah dasar. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 639–642.

<https://doi.org/10.59435/menulis.v1i6.402>

Sari, H. M. (2022). Students' difficulties at elementary school in increasing literacy ability. *Attractive: Innovative Education Journal*, 4(1), 1–12.

Setiawan, K. A., Prasida, T. A. S., & Prestiliano, J. (2019). Perancangan board game sebagai media pembelajaran Pancasila untuk kelas 3 SD menggunakan mekanik co-operative play. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 5(2), 226–239. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v5i2.2396>

Suryanda, A., Azrai, E. P., & Julita, A. (2019). Validasi ahli pada pengembangan buku saku biologi berbasis mind map (BIOMAP): Expert validation on the development biology pocketbook based on mind map (BIOMAP). *Biodik*, 5(3), 197–214. <https://doi.org/10.22437/bio.v5i3.6879>

Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas pembelajaran statistika pendidikan menggunakan uji peningkatan N-gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>